

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

MARTA TOMIŠIĆ

POUČNI I ZABAVNI ASPEKTI DJEČJEG STRIPA

Završni rad

Pula, listopad, 2018.

Sveučilište Jurja Dobrile u Puli
Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti

MARTA TOMIŠIĆ

POUČNI I ZABAVNI ASPEKTI DJEČJEG STRIPA

Završni rad

JMBAG: 0303062070, izvanredni student

Studijski smjer: preddiplomski stručni studij Predškolski odgoj

Predmet: Medijska kultura

Znanstveno područje: humanističke znanosti

Znanstveno polje: filologija

Znanstvena grana: teorija i povijest književnosti

Mentor: doc. dr. sc. Kristina Riman

Pula, listopad, 2018.



IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Ja, dolje potpisana Marta Tomišić, kandidat za prvostupnika Preddiplomskog stručnog studija predškolski odgoj, ovime izjavljujem da je ovaj Završni rad rezultat isključivo mogega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio Završnog rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz kojega necitiranog rada, te da ikoji dio rada krši bilo čija autorska prava. Izjavljujem, također, da nijedan dio rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Student
Marta Tomišić

U Puli, 21.11.2018. godine



IZJAVA o korištenju autorskog djela

Ja, Marta Tomišić dajem odobrenje Sveučilištu Jurja Dobrile u Puli, kao nositelju prava iskorištavanja, da moj završni rad pod nazivom Poučni i zabavni aspekti dječjeg stripa koristi na način da gore navedeno autorsko djelo, kao cjeloviti tekst trajno objavi u javnoj internetskoj bazi Sveučilišne knjižnice Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli te kopira u javnu internetsku bazu završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice (stavljanje na raspolaganje javnosti), sve u skladu s Zakonom o autorskom pravu i drugim srodnim pravima i dobrom akademskom praksom, a radi promicanja otvorenoga, slobodnoga pristupa znanstvenim informacijama.

Za korištenje autorskog djela na gore navedeni način ne potražujem naknadu.

U Puli, 21.11.2018.

Potpis

SADRŽAJ

1. UVOD.....	1
2. OPĆE ZNAČAJKE STRIPA.....	2
2.1. Definicija i obilježja stripa.....	2
2.2. Forma stripa.....	3
2.2.1. Crtež u stripu.....	4
2.2.2. Riječi u stripu.....	6
2.2.3. Umjetnička vrijednost stripa.....	8
3. POVIJEST STRIPA.....	10
3.1. Angloamerička tradicija.....	14
3.2. Europska tradicija.....	15
3.3. Japanska tradicija.....	16
3.4. Strip u Hrvatskoj.....	16
4. POUČNI I ZABAVNI ASPEKTI DJEČJEG STRIPA.....	19
4.1. Zabavni element stripa.....	19
4.2. Poučni element stripa.....	20
4.3. Funkcija dječjeg stripa u odgojno – obrazovnom procesu.....	22
5. PRIMJERI POUČNOG I ZABAVNOG U DJEČJIM STRIPOVIMA.....	24
5.1. Maks i Maksić.....	24
5.2. Durica.....	25
5.3. Alan Ford.....	26
6. PRAKTIČNI PRIMJERI IZ DJEČJEG VRTIĆA.....	28
7. KAKO ODABRATI PEDAGOŠKI VRIJEDAN STRIP.....	35
8. ZAKLJUČAK.....	37
LITERATURA.....	38
SAŽETAK.....	40
SUMMARY.....	41

1. UVOD

Strip ima svoju izražajnu tehniku, jedinstven jezik, tematiku te je njegova funkcionalnost višenamjenska.

Strip kao ljudska kreativna tvorevina koja nas prati još od pretpovijesti pa sve do danas, svoj utjecaj ima i na najmlađu publiku, djecu. Njegova obilježja prilagodila su se dječjoj publici, pa tako vizualni i verbalni karakter stripa s humorističnim tonom dobiva i svoj poučni element, zajedno čineći dječji strip. Dobro osmišljeni dječji strip koji zadovoljava generalna pedagoška pravila, pozitivno utječe na razvoj djeteta. Cilj istraživanja u ovom radu je ukazati na poučni i zabavni aspekt dječjeg stripa, vrijedan i kvalitetan materijal koji svoju funkcionalnu ulogu ostvaruje izvan i u okviru odgojno – obrazovnog procesa.

Istraživanjem stripa otkrivaju se njegova obilježja koja su se stvarala, upotpunjavala i nadograđivala tokom njegove povijesti. Povijest stripa je duga i bogata, a ta činjenica ukazuje na njegovu važnost za umjetnost općenito te koji su trenuci bili bitni da bi se strip oformio onakvim kakvim ga se danas poznaje.

Obradi podataka značajnih za temu završnog rada pristupilo se uz korištenje odgovarajućih metoda znanstvenog istraživanja, kao što su: povijesna metoda, metoda indukcije i dedukcije, metoda komparacije, metoda kompilacije, metoda klasifikacije, metoda analize i metoda sinteze.

Sadržaj završnog rada podijeljen je u nekoliko tematskih jedinica.

Nakon uvoda, u drugom dijelu prikazane su opće značajke stripa. Pri tome su ukazani i objašnjeni stripovna obilježja i forma koju čine crtež i tekst. U trećem dijelu prikazana je povijest stripa, odnosno kako se strip razvijao u pojedinim dijelovima svijeta. U četvrtom dijelu obuhvaćen je poučni i zabavni aspekt dječjeg stripa te njegova funkcija u odgojno – obrazovnom procesu. Pri tome je prikazan utjecaj dječjeg stripa na djecu. U petom dijelu prikazani su odabrani stripovi na kojima se metodom analize ukazalo na poučni i zabavni element te kako se takav strip može iskoristiti. U šestom dijelu prikazana je praktična aktivnost u dječjem vrtiću. Pri tome je prikazano na koji se način strip može prilagoditi predškolskoj djeci i na koje poticaje se stripom utječe. U sedmom dijelu prikazana su pedagoška pravila koja strip mora zadovoljiti da bi bio kvalitetan, dječji materijal. U zaključku je dan kratak pregled spoznaja do kojih se došlo obradom pojedinih tematskih jedinica.

2. OPĆE ZNAČAJKE STRIPA

Strip svoje ime dobiva početkom 20. stoljeća kada se sve češće počinje pojavljivati u dnevnim novinama i časopisima. Kako Diklić, Težak i Zalar navode (1996) podrijetlo riječi *strip* dolazi od engleske riječi koja označava vrpcu ili traku, a predstavlja slijed sličica ili crteža popraćenih tekstom. Nadalje objašnjavaju da se tekst u stripu uglavnom svodi na dijaloge između likova, a nalazi se u oblačićima kvadratno uokvirenih crteža. Strip je dvodimenzionalnog karaktera s obzirom na njegov jezični i grafički izraz, a vole ga čitati i mali i veliki zbog njegove napete fabule (Diklić, Težak i Zalar, 1996).

U jednom trenutku povijesti, riječ *strip* imala je negativnu konotaciju. Strip se smatrao šundom i ta negativna odrednica ga je dugo vremena pratila. Riječ *šund* dolazi od njemačke riječi koja označava trivijalnu književnost, odnosno lakšu, jednostavniju i razumljiviju književnost (Hrvatska enciklopedija, 2018c, <http://enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=60023>). Konzumiranje trivijalne književnosti najčešće je izazvano potrebom za razbibrigom, međutim šund je prije svega ona književnost koja nema umjetničku vrijednost, znanstveno uporište te se smatra bezvrijednom, pa čak i štetnom (Hrvatska enciklopedija, 2018c, <http://enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=60023>).

Kulturna javnost nije se stripom ozbiljnije bavila. Roditelji su djeci strip zabranjivali, a u školama se čitao ispod klupe. Kako bi se razgovaralo o poučnom i zabavnom aspektu dječjeg stripa i stripa kao umjetnosti te da bi strip umjesto ispod klupe zauzeo mjesto na klupi, ovu nepravednu predrasudu treba ispraviti. Razvojem novina, modernog tiska i novinarstva strip postaje sve više prepoznat kao samostalna umjetnost (Munitić, 2010). Danas strip nije samo predmet zabave, već i predmet poučavanja. Prema više izvora (Munitić, 2010; Scott McCloud, 2016; Diklić, Težak i Zalar, 1996; Hameršak i Zima, 2015) strip se smatra zasebnom, devetom umjetnosti, vrijednom razmatranja. On ima svoju povijest, estetiku, jezik, specifičnosti, isto kao i ostale umjetnosti te je stoga jednako važan.

2.1. Definicija i obilježja stripa

U širokoj i bogatoj povijesti stripa nailazi se na zaista velik broj definicija. Te definicije su se u skladu s povijesnim razvojem stripa mijenjale, nadopunjavale, a

neke su se čak i odbacivale. Iz tog razloga postoji nekoliko definicija stripa koje slijede dalje u tekstu.

Prema Dikliću, Težaku i Zalaru (1996) strip sačinjavaju sličice, odnosno crteži popraćeni (ne nužno) tekstom. McCloud (2016) objašnjava da crtež sam po sebi predstavlja upravo to – crtež, međutim, ukoliko dva ili više crteža stoje u nizu, to postaje stripom. Dakle, prema McCloudu (2016:9:) "strip su crteži i druge slike suprostavljene u namjerni slijed, s namjerom prijenosa informacije i/ili izazivanja estetske reakcije u čitatelja". Munitić (2010) strip definira kao priče u slikama te se to smatra jednom od najjednostavnijih definicija stripa. Težak (1998:586) upozorava da "strip nije književnost pripovjedana slikom i bojom, jer niti je strip samo književnost, niti je samo pripovijedanje, niti su mu crta i boja jedina sredstva izraza." U uporabi su i drugi nazivi za strip. Tako se primjerice u Americi koristi *comics*, u Francuskoj *les bandes dessinées*, a u Italiji *fummeti* (Munitić, 2010).

U literaturi (Munitić, 2010; Scott McCloud, 2016; Diklić, Težak i Zalar, 1996; Hameršak i Zima, 2015) strip se često tumači kao zasebna, deveta umjetnost. On je primarno vizualnog karaktera, a tek onda verbalnog. Srodan je s likovnom umjetnošću zbog crtačkog karaktera, s književnom umjetnošću zbog riječi i fabule i s filmskom umjetnošću zbog fabule i slike, međutim od svih se umjetnosti razlikuje jer riječ i crtež u stripu sasvim drukčije funkcioniraju (Težak, 1998).

2.2. Forma stripa

Formu stripa čine stripovni znakovi, a to su crteži u nizu i (uglavnom) tekst. Kako bi strip bio strip, on mora zadovoljiti svoju formu, dok sadržaj teksta i crteža ovisi o samom autoru (McCloud, 2016). To znači da strip sadržajem može biti povijesni, avanturistički, kriminalistički, humorističan, pustolovan itd., odnosno nema pravila. Prema McCloudu (2016) u stripu znak može biti svaka slika koja predstavlja neku ličnost, mjesto, stvar ili ideju. Razlikuju se znakovi jezika, znanosti i komunikacije te znakovi koji se nazivaju crtežima. Značenje neslikovnih znakova (slova, riječi, brojevi i simboli) je apsolutno i čvrsto te izgled ne utječe na značenje. Međutim, kod crteža značenje ovisi o njegovom samom izgledu (McCloud, 2016).

Kako bi se objasnila forma stripa, potrebno je raščlaniti crtež od teksta, kako bi na posljetku bila objašnjena njihova međusobna interakcija i njihova zadaća te na koji način um procesira jezik stripa (McCloud, 2016). "Riječ je o značenjskome sustavu

koji uz verbalni jezik sadrži i vizualnu komponentu, ostvarenu ikoničkim znakovima" (Lazzarich, 2013:176). Dakle, znakovni sustav verbalnog i vizualnog osnova su za kreiranje stripa.

2.2.1. Crtež u stripu

Stripovni crtež ima svoj slijed, a sastoji se od najmanje dva člana (McCloud, 2016). Takav crtež često se uspoređuje s animacijom, međutim on to nije. Crtež u stripu zauzima usporedni položaj u prostoru, a animacija je slijed u vremenu, odnosno, za strip je prostor ono što je za film vrijeme (McCloud, 2016). Crtež kao takav, neovisno o njegovom stilu i tehnici, ako stoji u nizu, činit će strip. To isto može činiti i fotografija, ako se pridržava zakona slijeda. Crtež je komunikacijsko sredstvo kojim se prenosi informacija, poruka, priča itd., stoga ima veliku ulogu u estetskoj reakciji čitatelja (McCloud, 2016).

Crtež u stripu je stripovni znak osmišljen tako da nalikuje onome što prikazuje (McCloud, 2016). Crtež je znak varijabilnog karaktera, jer on po količini detalja može biti više odnosno manje realističan. Apstrakcijom crteža udaljava se od "stvarnosti" te naposljetku crtež postaje karikatura, a sve ovisi o stupnju detalja (McCloud, 2016).

Karikatura je pojednostavljeni crtež kojeg sačinjavaju glavni, odnosno osnovni detalji, na primjer: krug u kojem se nalaze dvije točkice i crta. McCloud (2016) objašnjava kako gledajući u karikaturu, um ove jednostavne linije i dvije točke tumači kao lice. Nadalje, objašnjava kako se tim činom pripisuju emocije i identitet tamo gdje ih nema. Karikatura utječe na čitatelja na način da ga primora da je svojim umom oživi i u konačnici stvori nešto što nije stvarno. Zašto je to tako? Razlika između fotografije, tj. realističnog crteža, i karikature je u tome što fotografija prikazuje stvarnost. Fotografija prikazuje ono što jest, dok karikatura prepušta čitatelju da sam stvara svoj svijet. McCloud (2016:30) karikaturu definira kao "formu amplifikacije kroz simplifikaciju". Zanimljiv je odnos suprotnosti i njihovog zakona privlačnosti, pa je tako i u ovom slučaju. Karikatura pomaže čitatelju da se usredotoči na specifične, osnovne detalje te na taj način značenje slike se može razraditi, upotpuniti, pojačati i proširiti, što se ne može realističnim crtežom (McCloud, 2016). Realističan crtež je onakav kakav jest te jasno prikazuje sliku. S druge strane, jednostavnost karikature izaziva složeno značenja crteža (McCloud, 2016). Drugim riječima, karikatura čitatelja stripa tjera da sam stvori subjektivno viđenje karikature, odnosno njeno

značenje. McCloud (2016) objašnjava kako autor karikature daje koncept priče, crtovne znakove kojima želi potaknuti čitatelja da upotpuni priču. Zaključuje se da se ovdje radi o primjeru neupitne uloge čitatelja prema postojanju stripa. U svijetu karikatura čovjek vidi sebe te na taj način crtež oživljava, a likovi i priča postaju dio identiteta (McCloud, 2016). Iz tog razloga, karikatura, pojednostavljeni crtež, čini se jednako realističnim kao i fotografija. McCloud (2016:36) vjeruje da je to "primarni razlog djetinjoj fascinaciji crtićima, iako veze imaju i ostali faktori: univerzalnost identifikacije, jednostavnost i djetinjaste odlike mnogih likova iz crtića. Karikatura je vakuum koji usisava naš identitet i našu svijest, prazna ljuštura koju nastanjujemo što nam omogućuje da otputujemo u neki drugi svijet." U svijetu karikature ne bi bilo neobično da neki od predmeta progovori, prohoda i sl., a strip svojim crtežom to čini mogućim jer kako tvrdi McCloud (2016) realizmom se prikazuje vanjski svijet, a karikaturom unutarnji svijet.

U nekim stripovima crteži su kombiniranog stila. Dok pozadinu čini realističan prikaz, likovi mogu biti karikaturalnog prikaza. Na taj način se čitatelja zaintrigira za likove, a manje za okolinu (McCloud, 2016).

Karikatura igra važnu ulogu u kontekstu poučavanja. Djecu navodi na promišljanje i opažanje, a djeca uče oponašajući i imitirajući. Upravo je to jedan od osnovnih načina kako djeca uče. Karikatura svojim jednostavnim stilom djeci dopušta da mašta odradi svoj dio priče. Stoga karikatura zaintrigira djecu, a svojim poučnim sadržajem čini da djeca kroz zabavu usvajaju znanje.

McCloud (2016) objašnjava kako se u stripovima nailazi na razne stilove crteža, koji imaju različite efekte na čitatelja. Nadalje, u namjeri da se čitatelj identificira s jednim likom, a da drugi lik doživljava kao drukčijeg od sebe, autori takvog crteža prvi lik crtaju jednostavno, a drugi realistično. Isto se događa i s predmetima. Ako autor želi da čitatelj predmet doživi kao produžetak sebe, subjektivno, on će imati osnovne detalje, a ako želi da predmet doživi onakav kakav jest, objektivno, onda će predmet biti realistično prikazan (McCloud, 2016).

Jednostavan stil, kao što je karikatura, ne znači i jednostavna priča ili manje vrijedno djelo. Međutim, povijest stripa je započela mahom kao karikatura u dnevnim novinama s namjerom da kritizira aktualna zbivanja tog vremena i zbog toga se smatra kao nešto manje ozbiljno i nezanimljivo za pronalaženje nekog dubljeg značenja (Munitić, 2010). Danas se zna da upravo te jednostavne linije imaju moć da oslobode um čitatelja, a samim time takav crtež je samo naizgled jednostavan.

Karikatura krije puno više no što oko vidi (McCloud, 2016). Ono što se danas zna o karikaturi daleko je od onoga što se vjerovalo kroz povijest i početke stripa.

2.2.2. Riječi u stripu

Tekst u stripu najčešće se sastoji od dijaloga, a nalazi se u okvirima sličica, odnosno kadrovima (Diklić, Težak i Zalar, 1996). Riječi u stripu mogu se koristiti na više načina: samo u naslovu stripa, za predstavljanje stvarnosti (npr. natpis), kao stripovna onomatopeja za razne zvukove i šumove, dijalog ili monolog, riječi kao naracijska dopuna crtežima i kombinacija navedenih načina, a nalazi se u balonu, unutar i izvan crteža (Težak, 1998). Tekst u stripu sjedinjuje se s crtežom te kako Težak (1998) naglašava, riječi u stripu se ne koriste samo kao nadopuna crtežu, već i kao jedna od konstituanata stripovnog izraza pa zajedno s ostalima mora tvoriti skladnu cjelinu te također naglašava da je najvažnija uloga pisane riječi u tome što daje osjećaj za ton djela. Ton u stripu može biti ironičan, humorističan, satiričan, dramatičan, morbidan, patetičan, tragičan, tragikomičan itd.

Riječi u stripu su znakovi komunikacije, znanosti i jezika. To su neslikovni znakovi, a njihovo značenje, bez obzira na izgled i stil, apsolutno je i čvrsto (McCloud, 2016). Njihovo značenje je upravo takvo kakvo jest, za razliku od crteža kojemu značenje može biti promjenjivo. Crtež može varirati od realističnog do apstraktnog, dok su riječi uvijek apstraktni znakovi, odnosno uopće nisu stvarni, bez obzira što je značenje nepromjenjivo (McCloud, 2016).

Riječ i crtež u stripu često se odvajaju kao dvije različite cjeline, međutim strip ima svoj rječnik, kojeg zajedno čine znakovi, crteži i riječi (McCloud, 2016). Zajedno daju karakter stripu i čine ga prepoznatljivim. Naizgled dvije različite komponente, zajedno tvore jednu cjelinu. Stoga, bilo bi pogrešno razdvajati ih u tom kontekstu. Strip koristi jedinstvenu vrstu jezika koji, kao i svaki drugi jezik, ima svoj rječnik.

Kako navodi McCloud (2016) glavna razlika između crteža i teksta je ta što za crtež nije potrebno obrazovanje kako bi se primila informaciju, to je primljena, trenutačna informacija. Tekst je nastao nakon opažene informacije i za dekodiranje teksta potrebno je obrazovanje, odnosno stečeno znanje čitanja. "Što su crteži apstraktniji od "stvarnosti", zahtijevaju višu razinu opažanja, bliži su riječima. Što su riječi izrazitije i izravnije, zahtijevaju nižu razinu opažanja, prima ih se brže, bliže su crtežima" (McCloud, 2016:49). McCloud (2016:49) crtež i riječi u stripu opisuje kao

"glava i pismo jednog novčića", no također ukazuje na ljudsku potrebu za sofisticacijom u stripu gdje su crtež i riječ odvojeni.

Težak (1998) objašnjava da po jezičnom podrijetlu riječ može biti: na književnom jeziku, na neknjiževnom jeziku, na stranom jeziku. Također objašnjava kako se s obzirom na pismo, riječ dijeli na: latinicu, ćirilicu, grčki alfabet, glagoljicu, hebrejska slova, arapska slova, klinasta, kineska ili bilo koje drugo egzotično pismo. Također, po grafičkom izgledu slova se dijele na: tiskarska ili rukopisna, velika ili mala, obična, kosa, masna, stilizirana na različite načine, naopako pisana, zrcalno predstavljena, bilo kako izobličena, jednaka ili različita.

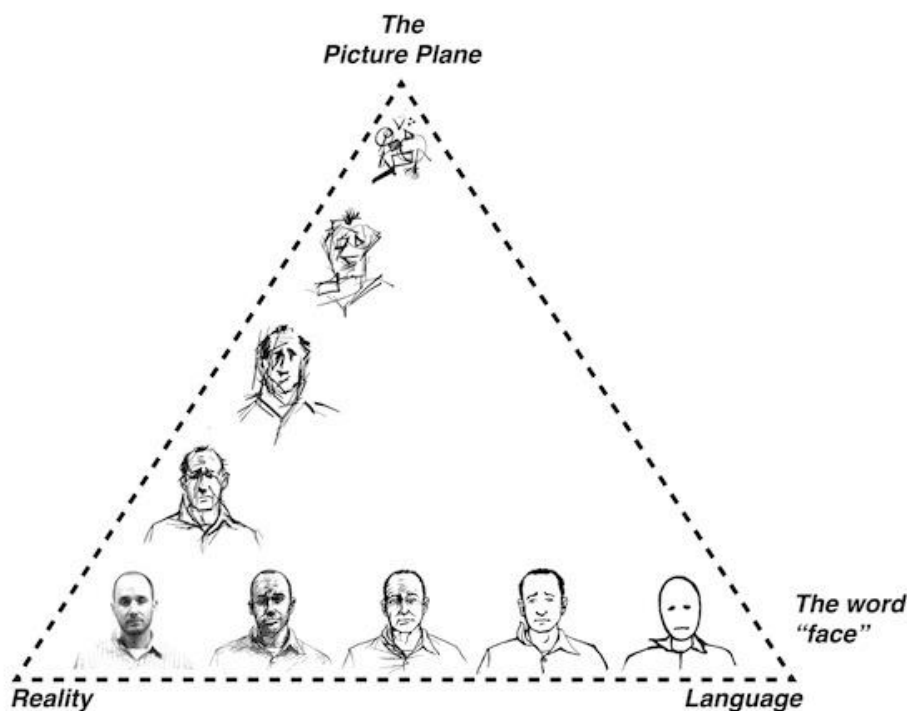
Težak (1998) navodi da je jedna od jezičnih karakteristika stripa upravo stripovna onomatopeja. Njome se dočaravaju zvukovi i šumovi. U pojam onomatopeje, u okviru stripa, uključuju se i neartikulirani zvukovi, npr. zvuk poljupca *mua*. Neartikulirani zvukovi najčešće zauzimaju mjesto u kompoziciji crteža, a uglavnom vuku korijen iz anglofonskog područja, npr. *bang!* (pucanj), *click!* (škljocaj), *knock!* (udarac), *ring!* (zvonjava), *smash!* (sraz), i dr.

Težak (1998) objašnjava da s obzirom na estetiku i crtačka obilježja stripa, pozornost se više posvećuje grafičkom izgledu slova, nego pravopisnom i gramatičkom obilježju. Iz tog razloga stripovi često podliježu nepravopisnom i nepravilnom gramatičkom tekstu, međutim to nije pravilo. Tekstovi u stripu također mogu biti i nešto složenije strukture te stilski teži od uobičajenog (Težak, 1998). Dakle, tekst može varirati iz jedne u drugu krajnost. On može i ne mora uvažavati pravopisna i gramatička pravila. Težak (1998) navodi da tekst u stripu može biti banalan, siromašni knjiški izraz, brbljav, karakterno nefunkcionalan, krcat bombastičnim frazama i sl. i kao takav ne pridonosi stvaranju osnovnog tona, kao ni karakterizaciji lika, ali u zajedništvu sa svim likovnim elementima ostvaruje se i osnovni ton i te kako bitan za koherenciju složenog stripovnog izraza, a to su: ironija, humor, satiričnost, grotesknost, liričnost, sentimentalnost, patetika, tragičnost, tragikomičnost itd. Na kraju, da bi strip bio prepoznatljiv kao takav, riječ mora zadovoljiti poseban zahtjev, a to je da bude jedinstvena s crtežom. Uloga riječi u stripu nije samo da dopuni poruku crteža, već da zajedno tvore skladnu cjelinu (McCloud, 2016).

2.2.3. Umjetnička vrijednost stripa

Strip se ubraja u vizualnu umjetnost. McCloud (2016) objašnjava kako je stripovna forma složen spoj znakovnih stilova. To se naziva vokabularom, jezikom ili rječnikom stripa.

McCloud (2016) strip objašnjava kao svemir, beskonačan i neograničen. U ovom trenutku strip se nije prestao razvijati, on se stalno stvara, a tako će i biti dok je čovječanstva i čovjeka koji svoju misao želi na papir prenijeti kako još nitko nije. To je bit i to jeste umjetnost. Umjetnost na sebi svojstven način prenosi jednako tako svojstvenu ideju, s ciljem da je promatrač prepozna i dopuni svojim viđenjem. Slikovni vokabular vizualnih umjetnosti McCloud (2016) prikazuje kao piramidu; počevši od lijevog kuta piramide koji predstavlja stvarnost, tj. realnost, postupno prelazi u karikaturu te na poslijetku u jezik (riječi) koji je zauzeo mjesto u desnom kutu piramide. U kutu iznad, odnosno na vrhu piramide, nalazi se razina slike, koja označuje manje ili više apstraktno djelo.



Slika 1. Razumijevanje stripa Scotta McClouda

(<http://technorhetoric.net/19.1/topoi/johnson/2.html>)

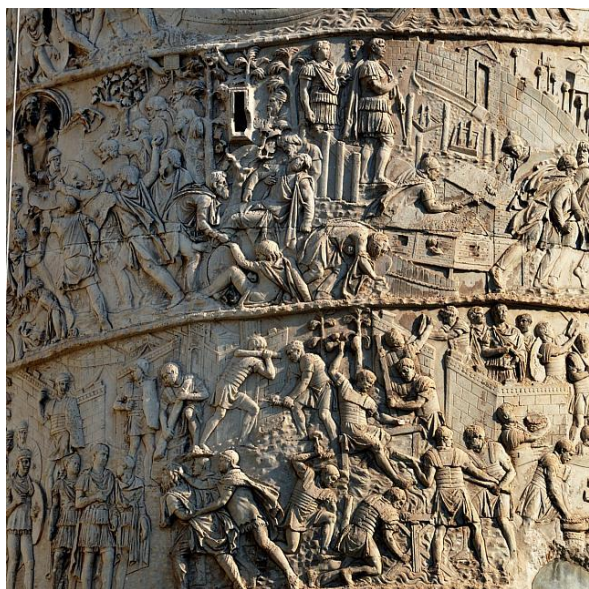
Strip svoje mjesto može zauzeti u bilo kojoj točki navedene piramide. On može biti i realističan i karikaturalan i apstraktan, pravilo je samo jedno: sloboda umjetnika da

se izrazi na svoj način. Slikari se opredjeljuju za prenošenje ideje putem oslikavanja, pisci se opredjeljuju za prenošenje ideje u riječ, dok stripaši spajaju jedno s drugim i tvore strip. Tek onda slijede stilovi, vrste i žanrovi stripa. Da bi strip sazio kao medij, mora izraziti umjetnikove potrebe i ideje, međutim, svaki umjetnik ima različite potrebe, različite svjetonazore, različite strasti (McCloud, 2016). Iz tog razloga treba pronaći i osobit oblik izražavanja (McCloud, 2016). Stripaši mogu dotaknuti bilo koju točku u prostoru piramide, a taj prostor je beskonačan i neograničen, stalno se širi. Tako se svijet stripa i u ovom trenutku razvija, a vrhunac dosegne onda kada mu čitatelj podari život.

3. POVIJEST STRIPA

Kada se govori o povijesti stripa, ona je jednako opsežna, intrigantna i sveobuhvatna kao i sama definicija stripa.

Strip je kao zasebna forma nastao koncem 19. i početkom 20. stoljeća, ali njegove začetke se pronalazi u kulturi i baštini starih naroda (Munitić, 2010). Povijest pripovijedanja slikom seže u najranije doba pa već tada postoje brojni primjeri nizanja slika što u konačnici čini *pretpovijest* stripa. Takve primjere može se pronaći posvuda u svijetu, gotovo u svakoj kulturi. To je, primjerice, egipatska *Knjiga mrtvih*, oslikani zaslone na preklapanje kod Maya Indijanaca, rimski *Trajanov stup*, brojni azijski svitci i reljefi, oslikane grčke vaze i hramovi (Munitić, 2010). Nešto kasnije primjere se pronalazi na srednjovjekovnim tapiserijama, mozaicima i oltarskim ukrasima. Najstariji prikazi zasigurno su oni na zidovima egipatskih grobnica i na mezopotamijskim reljefima (McCloud, 2016). Forma koju čine te slike u nizu nazivaju se *tekuće vrpce*, a prikazuju određene događaje, predaje, običaje i rituale svojstvene za tu kulturu (Munitić, 2010). Egipatski spisi čitaju se od lijevog donjeg kuta prema krajnjem desnom kutu na vrhu spisa (McCloud, 2016). U rimskoj kulturi najzanimljiviji je *Trajanov stup* koji svoju *tekuću vrpcu* nosi spiralno omotanu oko stupa, a prikazuje scene iz života cara Trajana.



Slika 2. *Trajanov stup*

(<http://galerija.metropolitan.ac.rs/index.php/AD108Istorijadizajna/AD111-Istorija-umetnosti-starog-i-srednjeg-veka/recorder1979/trajanov-stub1>)

Tijekom srednjeg vijeka brojne prizore, najčešće one religijske tematike, pronalazi se na zidovima katedrala, u rukopisima i minijaturama crkvenih knjiga, a jedno od poznatijih djela svakako je *Tapiserija iz Bayeuxa* ili *tapiserija kraljice Matilde* (McCloud, 2016). Ona je najpoznatija romanička tapiserija, a kronološki prikazuje ep o Normanskom osvajanju Engleske 1066. godine (McCloud, 2016). Također, sadrži popratni tekst o mjestima bitaka i pojedinim osobama, a izvezen je iznad prizora kako bi slijed scena na tapiseriji bio što jasniji. Slično kao i kod zapisa starih Maya, ovdje ne postoje granice kadra, a scene su jasno odvojene sadržajem i čitaju se sa lijeva na desno (McCloud, 2016).



Slika 3. *Tapiserija kraljice Matilde*

(https://hr.wikipedia.org/wiki/Tapiserija_iz_Bayeuxa#/media/File:Invasion_fleet_on_Bayeux_Tapestry.jpg)

Munitić (2010) ukazuje na važnost poznate rezbarije u drvetu, dasku *Protat*, pronađenu u Francuskoj 1370. godine. Ona prikazuje trojicu rimskih vojnika koji promatraju razapetog Krista. Zanimljivost ovog djela krije se u ispisanom tekstu iznad glave prvog vojnika, odnosno centuriona. Sa sigurnošću se zna da je on taj koji izgovara ispisane riječi jer se one uvijaju u obliku stiliziranog svitka iznad njegove glave i to je prvi primjer preteče stripskog *balončića* (Munitić, 2010).



■ Daska Protat (oko 1370. godine)

Slika 4. *Daska Protat* (Munitić, 2010:166)

Ipak, ova djela teško se mogu smatrati pravim stripom zbog nedostatka ključne odlike samog stripa, a to je komunikacija sa širom publikom (Munitić, 2010). S

razvitkom tiskarskih tehnika strip dobiva ulogu masovnog medija i započinje postepeno poprimati formu koja je sličnija onome što se poznaje danas (Munitić, 2010). Ono što je nekada bilo rezervirano samo za vladare i bogate, izumom tiska postaje dostupno svima. Ilustracije koje su se tada pojavljivale isključivo u vjerskim knjigama radile su se tehnikom drvoreza, a prikazivale su povezane scene iz života svetaca (Munitić, 2010). No to se ubrzo mijenja tijekom 17. i 18. stoljeća kada se pojavljuju prve političke i društvene knjige (Munitić, 2010). Ilustracije u takvim knjigama postaju isključivo svjetovne tematike, napušta se vjerska ozbiljnost i strogost, a na scenu stupaju satirične ilustracije i karikature (Munitić, 2010). Iz ovog razdoblja važno je spomenuti autore Francisa Barlowa i Williama Hogartha. Hogarth se smatra utemeljiteljem forme koju strip ima danas iz razloga jer je prvi počeo prikazivati svoja grafička djela u nizu (Benenson, S. E., Encyclopaedia Britannica, <https://www.britannica.com/biography/William-Hogarth>). Njegova djela, *Život bludnice* iz 1731. godine i serija djela *Život razvratnika* (1733.-1735. god.) zanimljivi su primjeri umjetnosti toga razdoblja ne samo zbog nove forme i načina prikazivanja umjetnosti, već i zbog snažne, socijalno osviještene tematike koju je autor želio ispričati (Benenson, S. E., Encyclopaedia Britannica, <https://www.britannica.com/biography/William-Hogarth>). Hogarth je dakle, serijom slika koje su osmišljene da se promatraju jedna za drugom u slijedu, želio privući pozornost i ukazati na po njemu, razloge pada društvenih vrijednosti (Hrvatska enciklopedija, 2018a, <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=25907>). Kako se to jasno vidi i iz samog naslova njegovih satiričnih gravira, prostitucija i alkohol bili su glavni poroci ondašnjeg engleskog društva koji su vodili u moralnu i društvenu propast.



Slika 5. William Hogarth- Rakeova propast

(https://hr.wikipedia.org/wiki/Povijest_stripa#/media/File:The_Rake%27s_Progress_8.jpg)

Ubrzo je uslijedio razvoj dnevnih novina koje su se vrlo često koristile ilustracijama za kritiziranje aktualnih zbivanja, a u to vrijeme javljaju se i prve karikature u nizu (Munitić, 2010). Važno je još napomenuti kako se tada javlja i pisanje teksta u *balonu* koje je preuzeto iz srednjovjekovnih prikaza teksta u obliku svitaka. Ta forma je bila zamijenjena pisanjem dijaloga ispod slika, da bi se na kraju opet prihvatila forma *balona*. Danas je to glavna odlika modernog stripa (Munitić, 2010).

Za razvoj stripa u drugoj polovici 19. stoljeća zaslužan je Švicarac Radolphe Töpffer koji se vrlo često spominje kao otac stripa. Naime, zanimljivost je kako je Töpffer bio učitelj koji se proslavio crtanjem karikatura iz čistog hobija i razonode (McCloud, 2016). Karikature je započeo crtati u namjeri da zabavi svoje učenike, a vrlo brzo ih je počeo objavljivati u novinama (Munitić, 2010). Zbog velikog zanimanja, piratske kopije njegovih karikatura počele su se javljati u Europi, ali i SAD-u. Njegova djela postala su iznimno tražena i pobudila su veliki interes javnosti za ovaj oblik umjetnosti (Hrvatska enciklopedija, 2018b, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=58410>). Satiričke priče koje je prenosio slikama bile su smještene u okvire kadrova, dijalog likova bio je pisan ispod slika, a zajedno su tvorile međuovisnu kombinaciju pisane riječi i slike. Godine 1845. svoje poimanje priča u slikama napisao je u *Eseju o fizionomiji* u kojemu govori o povezanosti slike i riječi, bez pokušaja da jedan prevlada nad drugom. Kako je Töpffer isključivo radio karikature iz hobija, danas mnogi stručnjaci za strip smatraju kako nije iskoristio svoj puni potencijal (Hrvatska enciklopedija, 2018b, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=58410>).

Tijekom 20. stoljeća strip se počeo i nastavio razvijati kao likovno-književni oblik popularne umjetnosti. Obilježen kontekstom u kojem je nastajao i u kojem je bio dostupan široj javnosti, strip je ostao obilježen kao komercijalni narativni mediji (Hrvatska enciklopedija, 2018b, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=58410>). Prvim stripom smatra se djelo Wilhelma Buscha objavljeno 1865. godine u njemačkim novinama pod nazivom *Max i Moritz*. Svojom formom i tehničkim posebnostima ovo je djelo najbliže današnjem stripu (Hrvatska enciklopedija, 2018b, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=58410>). Slijedi ubrzan razvoj stripa

paralelno na više kontinenata pa tako se danas može govoriti o tri velika smjera ili tradicije razvoja stripa. One se razlikuju u tržišnom i umjetničkom smislu, a to su angloamerička, europska i japanska tradicija (Hrvatska enciklopedija, 2018b, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=58410>).

3.1. Angloamerička tradicija

Angloamerička tradicija odnosi se, naravno, na razvoj stripa u Americi i u Velikoj Britaniji. Prvi američki strip je *The Yellow Kid* Richarda F. Outculta. Objavljivao je od 1895. do 1898. godine u novinama *New York World* Josepha Pulitzera i *New York Journal* Williama Randolpha Hearsta (Hrvatska enciklopedija, 2018b, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=58410>). Zanimljivo je kako je ovaj strip zaslužan za nastanak pojma *žuti tisak*, najprije samo kao ime za novine u kojima je izlazio, a kasnije je postao vezan za kvalitetu novina koje su krenule u senzacionalističke smjerove (Hrvatska enciklopedija, 2018b, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=58410>).

Zatim se pojavio strip *The Katzenjammer Kids* Rudolpha Dirksa i crtača Harolda H. Knerra, a on je posebno zanimljiv jer izlazi još i danas te je proglašen najdulje objavljivanim stripom u svijetu (Hrvatska enciklopedija, 2018b, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=58410>). Prvi strip izašao je u nedjeljnim novinama u prosincu 1897. godine. On je nastao pod direktnim utjecajem stripa *Max i Moritz* te time pokazuje kako se strip paralelno razvijao u drugim zemljama i kontinentima (Hrvatska enciklopedija, 2018b, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=58410>). Uskoro se razvijaju takozvani dnevni stripovi koje distribuiraju agencije, vrlo često s posebnim nedjeljnim obojanim izdanjima. Brojni takvi stripovi izlaze još i danas, naravno uz nove crtače, a imaju veliki značaj jer su dali danas svima prepoznatljive likove (Hrvatska enciklopedija, 2018b, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=58410>). Neki od njih posebno su dragi i prepoznatljivi dječjoj populaciji poput mornara *Popaja* (od 1919.), *Nestašnog Denisa* (od 1951.), *Garfielda* (od 1978.), *Calvina and Hobbesa* (1985.-1995.) i brojnih drugih. Animirani filmovi koji su nastali u tom razdoblju vrlo brzo su pronašli svoj put u stripove pa su tako nastali najpoznatiji crtano-filmski likovi Walta Disneya i u tome mediju, a koji su dostupni djeci. Najdraži su, naravno, *Mickey*

Mouse i *Donald Duck* (Hrvatska enciklopedija, 2018b, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=58410>).

Tijekom 30-ih i 40-ih godina javljaju se neki novi žanrovi crtani realističkim stilom, kao na primjer, kriminalistički stripovi, povijesni, pustolovni, znanstvenofantastični i brojni drugi. Zbog velike popularnosti neminovno je bilo povezivanje stripa s drugim medijima u vidu adaptacija na radiju, filmu i televiziji. Na taj način svima poznati likovi bili su još dostupniji široj populaciji, a to je posebno vidljivo nakon II. svjetskog rata kada paralelno u Americi i Europi kreće masovna industrija stripa (Hrvatska enciklopedija, 2018b, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=58410>). Superjunaci postaju glavni likovi, crtani u stiliziranoj realističkoj maniri, a najpoznatiji su oni izdavačkih kuća *DC Comics* i *Marvel Comics*.

Od 1960-ih godina razvija se alternativni i underground strip kojeg predstavljaju autor Robertom Crumbom i scenarist Harvey Pekar (Mazur i Danner, 2017). Tu započinje snažno razdvajanje strip scene na superherojske, novinske stripove i nezavisne stripove (Mazur i Danner, 2017). Najpoznatija imena u superherojskim stripovima sigurno su ona scenarista Stan Lee-a, koji je radio s crtačem Jackom Kirbyjem i Steveom Ditkom. U nezavisnom stripu najpoznatije ime je autor Art Spiegelman (Mazur i Danner, 2017).

3.2. Europska tradicija

Razvitak stripa u Europi bio je u velikoj mjeri pod utjecajem onoga u Americi, ponajviše između dvaju svjetskih ratova kada se prisvajaju i neke od američkih franšiza i serijalnih stripova, a to se posebno odnosi na one o superjunacima (Hrvatska enciklopedija, 2018b, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=58410>). Kada se govori o preuzetim američkim franšizama, najbolji primjer je svijet Walta Disneya. Francuski tjednik, časopis *Le Journal de Mickey*, kreiran je na avanturama najdražeg Disney lika, miša Mickey Mousea te je ubrzo postao najpopularniji francuski časopis za djecu (Hrvatska enciklopedija, 2018b, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=58410>). Pokretanje lokalnih časopisa, ponajviše u Francuskoj i Belgiji, označio je i početak razvoja francusko-belgijske tradicije kao najvažnijeg središta u Europi. Od tuda potječe i još jedan naziv za strip, a to je francuski *bande dessinée*, u prijevodu crtane vrpce (Hrvatska enciklopedija,

2018b, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=58410>). Ti stripovi nastali su unutar poznatih časopisa sredinom 20. stoljeća, poput *Le Journal de Spirou*, *Le Journal de Tintin* i kasnije časopis *Pilote* (Mazur i Danner, 2017). Iako su stripovi bili komercijalni, zadržali su autorsku i umjetničku notu. Karakteristika takvog stripa je karikatura, pustolovne priče i junaci i to sve u jednom posebnom humorističnom tonu. Svima poznati stripovi europske tradicije zasigurno su *Tintin*, *Spirou* i *Fantasio*, *Asterix*, *Lucky Luke* i dr. Broj autora, scenarista, crtača i samih stripova u ovoj tradiciji je zaista velik i značajan za samu baštinu koju nosi strip (Hrvatska enciklopedija, 2018b, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=58410>).

3.3. Japanska tradicija

U dalekom Japanu duga tradicija pod nazivom manga datira još iz 18. stoljeća, ali je formirana u korak s američkom tradicijom stripa i animacije. Karakteristika ovih *hirovitih slika*, što manga znači u prijevodu, masovna je dostupnost, tiskanje u velikim nakladama s iznimno velikim brojem serijala (Hrvatska enciklopedija, 2018b, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=58410>). Nadalje, prema istom izvoru u mangama kao narativnom mediju ili crtanoj književnosti, crtež je u sporednoj ulozi. Crtež je najčešće crno-bijeli, u obliku karikature. Tematika je vrlo opsežna, ali najčešća je ona znanstvenofantastična, romantična, superherojska, pa čak i pornografska (hentai). Prema enciklopediji (Hrvatska enciklopedija, 2018b, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=58410>) posebnost manga je u tome što se svrstavaju po dobnim skupinama kojima su namijenjene. Postoje tako mange koje su namijenjene djeci, dječacima, mlađim i starijim muškarcima te djevojčicama i ženama. Najpoznatije mange adaptirane su u animirane filmove, odnosno anime. Poznati autori mangi su Osama Tezuka (*Metropolis*, *Astro Boy*, *Fenix*), Sanpei Shirato te Akira Toriyama i Naoko Takeuchi čije su mange, *Dragon Ball* i *Sailor Moon* bile popularne u anime obliku u Hrvatskoj tijekom 90-ih godina (Mazur i Danner, 2017).

3.4. Strip u Hrvatskoj

Strip u Hrvatskoj razvijao se u koraku s ostatkom svijeta pa su tako nastale i direktne kopije prvih stripova poput onog W. Buscha, izdanog u časopisu *Koprive*

pod nazivom *Maks i Maksić* (Hrvatska enciklopedija, 2018b, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=58410>). Prvi hrvatski strip bio je *Vjerenica mača* autora Andrije Maurovića koji je uz pomoć scenarista Krešimira Kovačića, izašao u zagrebačkom dnevnome listu *Novosti* 1935. godine (Diklić, Težak i Zalar, 1996). Andrija Maurović s punim pravom smatra se ocem hrvatskog stripa, a to je iznova dokazivao svojim jedinstvenim crtežima i prepoznatljivom tehnikom i vještinom. Crtao je olovkom i tušem u jakim potezima i crno-bijelim kontrastom. Zanimljivo je kako su njegovi stripovi bili izrazito dinamični, komponirani na gotovo filmski način uz vješto prebacivanje na različite planove i perspektive. Njegovi radovi bili su podnaslovljeni te se izrazito protivio uvođenjem *oblaka* u svoje crteže (Diklić, Težak i Zalar, 1996).

Pema enciklopediji (Hrvatska enciklopedija, 2018b, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=58410>) Zagreb je kao grad izdavanja tjednika *Oko* i *Mickey* stripa ubrzo postao središte ove popularne umjetnosti još 1936. godine. Neki od poznatih autora toga razdoblja bili su braća Neugebauer, crtač Walter i scenarist Norbert. Nakon II. svjetskog rata uz Maurovića i braće Neugebauer javljaju se i neki novi crtači koji započinju drugo zlatno doba hrvatskog stripa vezano uz magazin *Plavi vjesnik* (Hrvatska enciklopedija, 2018b, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=58410>).

U ovom periodu hrvatskog stripa javljaju se brojna poznata imena scenarista i crtača, od kojih je zbog samog konteksta ovog rada bitno spomenuti crtača i scenaristu Ivicu Bednjanec. Njegovi radovi godinama su se tiskali u školskim časopisima svima drage *Modre laste* i *Smib* (Hameršak i Zima, 2015).

Prema Hameršak i Zima (2015) polovicom 70-ih godina javlja se i treće razdoblje hrvatskog stripa pod okriljem grupe autora *Novi kvadrat*. Oni su stvarali unutar studentskog časopisa *Polet*. Stvarali su po uzoru na europski strip tog razdoblja, a najčešće su to bili karikaturalni geg-stripovi, parodije, povijesni i znanstvenofantastični stripovi. Mnogi hrvatski crtači stekli su i priznanja diljem svijeta, najviše u SAD-u i Francuskoj (Hrvatska enciklopedija, 2018b, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=58410>). S obzirom na malo tržište stripa u Hrvatskoj, realistički strip bio je manje prisutan, a svoje mjesto pronašao je uglavnom u školskim časopisima. Nešto bolji uspjeh imali su karikaturalni i underground stripovi, a to se sve zadržalo i do danas kada se govori o popularnosti stripa u Hrvatskoj (Hameršak i Zima, 2015).

Osim izvornih hrvatskih autora i radova bitno je naglasiti i utjecaj koji su imali talijanski stripovi na publiku u Hrvatskoj. Isto kao i latinskoamerička tradicija, Hrvatska je bila pod utjecajem velikog broja talijanskih autora (Hrvatska enciklopedija, 2018b, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=58410>). Talijanski stripovi često su bili realistični, pomalo groteskni i skloni karikaturama, a najpoznatiji su *Alan Ford* autora Magnusa i Bunkera te žanrovski stripovi izdavača i scenarista Sergia Bonellija. To su stripovi koji su bili malo poznati izvan Italije, ali popularni i rado čitani u Hrvatskoj (Hrvatska enciklopedija, 2018b, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=58410>). Najpoznatiji talijanski stripovi koji su se čitali u Hrvatskoj bili su *Zagor*, *Tex Willer*, *Mali rendžer (Piccolo Ranger)*, *Ken Parker*, *Mister No*, *Martin Mystère* i *Dylan Dog* (Hrvatska enciklopedija, 2018b, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=58410>). Na ovim stripovima radio je jako veliki broj crtača od kojih su se mnogi proslavili, poput crtačke grupe *EsseGesse* koja je kreirala stripove *Kapetan Miki (Captain Miki)*, *Veliki Blek (Il Grande Blek)*, *Komandant Mark (Comandante Mark)* i *Kinowa* (Hrvatska enciklopedija, 2018b, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=58410>).

4. POUČNI I ZABAVNI ASPEKTI DJEČJEG STRIPA

Strip kao medij dječje kulture može pozitivno i negativno utjecati na dijete (Lazić, 1990). Međutim, isto djelovanje može biti prisutno i kod drugih medija kojeg djeca konzumiraju. Kako bi strip bio pozitivno iskorišten kao pedagoški vrijedan materijal, govori se o njegovom poučnom i zabavnom aspektu. Veza između crteža, teksta, teme i zabavnog karaktera stripa djeluje s psihološkog stajališta pozitivno na dijete. Dobro osmišljeni dječji strip pomaže djetetu da kroz promatračko pamćenje lakše usvaja i dolazi do novih spoznaja. Kako tvrdi Lazić (1990) takav strip djeluje odgojno pozitivno na dijete svojim sadržajem i porukom, odnosno strip je poučan i zabavan onda kada je uspješno usklađen crtež i tekst (što je i osnovni uvjet za kvalitetu stripa), a svojom humorističnom prirodom te pojedinostima, fascinantnim zapletom djeluje na pokretanje emocija i razvijanju estetskih kriterija na dijete.

Dječji strip, osim što se treba prilagoditi djeci, treba se prilagoditi i njihovom uzrastu. Zabavni i poučni karakter u velikoj mjeri ovisi o prilagođenosti stripa uzrastu djeteta (Lazić, 1990). Dječji strip bazira se na dječjim likovima, kratkim i duhovitim dječjim dogodovštinama. Razni dječji časopisi kao što su *Smib*, *Modra lasta*, i drugi, imali su značajnu ulogu u lansiranju stripa u dječju kulturu, oni su formirali dječji i adolescentski strip (Hameršak i Zima, 2015). Mlađoj djeci strip poput *Alan Forda* nije niti zabavan niti poučan, jer ga ne razumiju. Međutim, to nije slučaj kod starije djece koja takav strip razumiju. Dijete mora biti spremno sagledati npr. nasilje u stripu kao negativno, odnosno privrženost prijateljstvu kao dobro. Dakle, strip stupnjevito uzrastima djece prilagođava priču, događaje i osobine likova. Mlađa djeca neće moći razlikovati negativne osobine od pozitivnih, pa postoji opasnost da ih prihvati i primjeni na sebi te iz tog razloga strip treba biti primjeren pojedinom uzrastu. Ovakav način prilagođavanja stripa po uzrastima prepoznato je od samih početaka u japanskoj tradiciji, odnosno u mangama (Hrvatska enciklopedija, 2018b, <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=58410>).

4.1. Zabavni element stripa

Smijeh je instinkt, nevoljna reakcija koja se pojavljuje kao odgovor na određene interakcije s okolinom. Najčešće predstavlja osjećaj ugođe, sreće i veselja, no može se pojaviti i kao obrambeni mehanizam od nelagode, neugodnosti i sl. Za humorom

se poseže, dakle, zbog zabave, ali i prevladavanja stresa, on je "učinkovita kognitivna alternativa stresu" (Lazzarich, 2013:174). Smijeh se izazove podražajem iz okoline koja stvara unutarnji osjećaj ugone, a tek onda kao refleksija istoga – osmijehom na licu, ono što je vidljivo vanjskom svijetu. Od početka čovječanstva ljudi iskazuju osjećaje kroz jezik tijela, kako tugu tako i sreću. Stoga, čovjek je od uvijek imao potrebu za zabavom – podražajem iz okoline koja izaziva radost i smijeh. To je ljudska potreba, nikako manje vrijedna od drugih. Upravo se element zabave u velikoj mjeri nalazi u stripu.

Strip je doista moćno sredstvo, iz više razloga zaintrigira publiku. No, kad se upita istu publiku radi čega se najprije odlučuju za strip, odgovor je najčešće – zbog elementa zabave (Lazzarich, 2013). Može se reći da je to glavni razlog konzumiranja stripa. Naime, strip ne samo što zabavlja čitatelje, već ih i nasmijava svojom humorističnom pričom. Dakle, strip se čini neopterećenim i laganim medijem te je zbog toga najbliži djeci i mladeži. Odrasli gledaju na sebe kao ozbiljne i zrele osobe te stoga ne pridaju veću pozornost stripu, smatrajući ga manje pogodnim za njihove potrebe. No to nije slučaj, jer strip koliko je zabavan i bliži ljudskoj prirodi u tom kontekstu, toliko je i složen. Stoga, nema razloga da se odrasli suzdrže od čitanja stripa, kako su to činili kroz povijest. No, svakako je istina da djeca radije izabiru strip nego neko drugo štivo.

"Strip je važan literarno-likovni medij čovjekova djetinjstva: specifični semiotički sustav koji ima nezamjenjivu ulogu u komunikaciji najmlađih općenito i u učenju jezika jer je gotovo univerzalan" (Lazzarich, 2013:175). Duhovitost, odnosno humor, obilježje je inteligentne osobe, a ironija, koja se često uočava u stripovima, smatra se vrhuncem duhovitosti. Humor je bitan element većine stripova, a spretna uporaba humora smatra se posebnom društvenom vještinom (Lazzarich, 2013). Zabava u ljudskom životu ima veliku ulogu, a strip je objedinio pisaću i slikarsku umjetnost, oplemenio ju humorom i time dao svoj pečat i prepoznatljivost.

4.2. Poučni element stripa

Strip, sam po sebi, nije smatran poučnim. Možda zato što se na prvom mjestu nalaze humor, karikatura i svakodnevni govor, pa zasjene ono što se nalazi u pozadini toga. Isključivo zabavan strip možda neće djecu naučiti matematiku, biologiju ili neko drugo područje znanosti koje se uči u odgojno – obrazovnim

ustanovama. Međutim, sadržaj stripa može se prilagoditi u kontekstu poučavanja znanosti te zajedno sa zabavnim karakterom i interesantnom formom, strip postaje kvalitetan, poučan materijal. Kad se govori o stripu kojemu je sadržaj isključivo zabavnog karaktera, on u pozadini sadržaja čitatelja poučava o spletu okolnosti i situacijama svakodnevnog života te kako se nositi i postupati prema određenim problemima. Strip kao takav poučava situacijama svakodnevnog odnosa u društvu. Prikazuje društvo, ljudske odnose, ponašanja, identitete, vjerovanja i slično. "U razdoblju žestokih društvenih promjena autori stripa su bez zadržke kritizirali klasne i socijalne razlike, ideološke ekstreme i politički nemoral. Diskurs stripa podastire misao o ispraznom materijalizmu s porukom kako za sreću nije potrebno bogatstvo, već se i u kriznim vremenima može lijepo živjeti" (Lazzarich, 2013:177). Možda je to još jedan od razloga zašto je kroz povijest bio zabranjivan – nije prikazivao samo odlike dobrog, već i lošeg ponašanja. Uzme li se glavnog lika kao primjer poučnog u kontekstu društva, a s obzirom da se čitatelji poistovjećuju s njim, njegove karakteristike dijete uče i ukazuju na osobine koje želi ili ne želi izgraditi. Putem njega se prepoznaje dobro i loše, a način na koji je prikazan tekstom i crtežom daje posebnu moć. Tako je glavni junak najčešće pustolov koji se uglavnom bori za pravdu i zakon, idealan je i gotovo da nema negativnih osobina (Lazić, 1990). Od pozitivnih osobina ističu se hrabrost, domišljatost, inteligencija, spretnost, promišljenost itd. S druge strane, negativne osobine lika su brzopletost, bezosjećajnost i sl. (Lazić, 1990). Čitatelji se često poistovjećuju s glavnim likom, a s obzirom na neke njegove negativne osobine, čitatelj treba biti oprezan i prepoznati ih kao takve, kako ih ne bi usvojio. Pozitivne osobine, naravno, poželjno je usvojiti. Razlikovanje pozitivnih od negativnih osobina strip čini poučnim. Također, samo na primjeru glavnog lika može se ukazati na splet osobina i njihovom utjecaju na razvoj radnje u društvu i okolini.

Strip u kontekstu poučnoga doista se može iskoristiti kao vrijedan materijal. Uzme li se u obzir njegovu skrivenu poruku kroz karikaturu, apstrakciju i općenito stil, strip je itekako poučan, a element zabave privlači veliki broj čitalaca. Kao takav, vrijedan je materijal, blizak dječjoj prirodi, bilo bi šteta ne iskoristiti ga kao učinkoviti instrumentarij u poučavanju te u odgoju i obrazovanju (Lazić, 1990). Na sreću, strip se sve više prepoznaje kao vrijedan materijal koji se može koristiti kao metoda u poučavanju. Zbog svojih vrijednosti sve aktivnije se uvodi u odgojno – obrazovni sustav i time pridonosi kvaliteti sustava. Zahvaljujući sve većem broju studija koje su

dobivene iz praktične primjene, strip se pokazao dorašlim zadatku i funkcionalnim u odgojno – obrazovnom sustavu (Lazić, 1990). Stoga, strip se sadržajem može prilagoditi na način da poučava i znanostima te kroz zabavan element usvajanje znanja čini lakšim.

4.3. Funkcija dječjeg stripa u odgojno - obrazovnom procesu

Strip je prošao dugi put od sakrivanja ispod klupe, pa sve do kvalitetnog i poučnog materijala. Kako Lazzarich navodi (2013:173) "smijeh je instinktivna aktivnost koja osim što olakšava društvenu komunikaciju, može oplemeniti i pedagoški sustav. Budući da su djeca po prirodi usmjerena vizualnoj percepciji, humor i empatija stripa pogodni su metodološki instrumentarij za usvajanje novih sadržaja". U tradicionalnom modelu poučavanja smatralo se da je humor nepotreban, štoviše, štetan te se on zanemarivao i potiskivao. Poznato je da je obrazovanje, na žalost, često bez radosti i frustrirajuće, prepuno pravila i zabrana. Lazzarich (2013) primjećuje kako se igra i učenje u našoj kulturi razdvaja te se rijetko prožimaju u odgojno – obrazovnom sustavu, pa se djeci šalje pogrešna poruka kako humoru i vedrini nije mjesto u poučavanju. Naprotiv, smijeh može obogatiti odgojno – obrazovni sustav. Kao što je već rečeno u tekstu, smijeh može biti obrambeni mehanizam u stresnim situacijama. Dakle, humor se može iskoristiti i kao metodu prevladavanja sukoba. Zanimljiva je činjenica da je upravo stres "središnja značajka obrazovanja u svijetu i prirodna reakcija na intenziviranje znanja u obrazovanju" (Lazzarich, 2013:175), a gdje je humor potiskivan. Lazzarich (2013) citirajući Korobkina (1998) objašnjava da humor može ublažiti tjeskobno i anksiozno stanje.

Strip je zbog suodnosa verbalnog i vizualnog elementa, sadržaja i forme blizak dječjoj estetskoj naravi i zbog toga se može iskoristiti kao dobar metodički materijal (Hameršak i Zima, 2015). Kao takav zaintrigira djecu te može poslužiti kao motivacija za razne aktivnosti, motivacija za kreativnosti – u govornom izražavanju, likovnom izražavanju i sl. (Hameršak i Zima, 2015). U tom kontekstu strip ima i poučni karakter, jer on pomaže da djeca kroz igru i zabavu razvijaju svoje govorne, likovne, stvaralačke i druge vještine te dolaze do raznih spoznaja. Također, može poučavati i svojim sadržajem. Dakle, dječji strip može se iskoristiti na razne načine i s raznim ciljevima, a sve ovisi o mašti i volji odgojitelja i učitelja. Kako navode Hameršak i Zima (2015) stripom se potiče vedrina i duhovitost kojom se uspostavlja ugodnija

atmosfera te se na taj način djeca osjećaju ugodnije izvršavajući neku od aktivnosti. On donosi radost i ugodu, a djeca su spontanija i opuštenija. Zbog svojih likovnih dosega može se iskoristiti u likovnom stvaralaštvu, a jezičnog izražavanja u govornom stvaralaštvu.

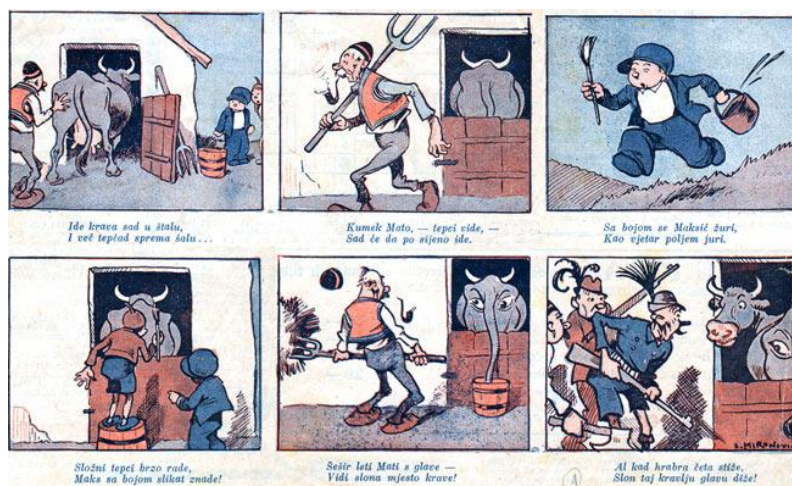
Strip kao sredstvo kojim se poučava može potaknuti razvoj kreativnosti kod djece, olakšati slobodno izražavanje i iznošenje mišljenja te utjecati na višesmjernu komunikaciju. U modernom dobu odgojno – obrazovni sustav želi stvoriti kulturnog, društvenog, misaonog i kreativnog čovjeka. Strip je jedan od materijala koji, ako se dobro iskoristi, upravo te vrline kod djece i razvija (Hameršak i Zima, 2015).

M. Hameršak i D. Zima (2015) upućuju na veliku važnost stripa kao dijela dječje književnosti zbog toga što ga djeca čitaju (receptijska uloga) i zbog pripovijedanja u slikama (strukturna uloga). Međutim, strip se ne bi smio koristiti kao zamjena za slikovnicu, roman ili neki drugi medij, kao što je primjerice film. U početku se osjećala nesigurnost prema stripu u odgojno – obrazovnom kontekstu, no važnost mu se ipak odavala u dječjoj kulturnoj konzumaciji. Do osjetne promjene dolazi, kako navode M. Hameršak i D. Zima (2015.) osamdesetih godina kada se strip izravno počeo tumačiti kao zanimljivo, produktivno pedagoško i obrazovno sredstvo. Više nije dovoljno na strip gledati samo sa stajališta zabave. S pedagoškog stajališta strip je jednako važan kao i svaki drugi medij kojemu je dijete izloženo. U odgojno – obrazovnom sustavu strip se može iskoristiti, dakle, za govorno izražavanje, likovno izražavanje, stvaralaštvo itd. te također sadržajem može biti poučan.

5. PRIMJERI POUČNOG I ZABAVNOG U DJEČJIM STRIPOVIMA

Strip za djecu je žanr hrvatskog stripa koji ima najdulju i najbogatiju produkciju. Humorom i pustolovinama zabavlja i odgaja najmlađe čitatelje. (Jukić Pranjić, 2018, URL: <https://irenajukicpranjić.blogspot.com/p/blog-page.html>)

5.1. Maks i Maksić



Slika 6. Strip *Maks i Maksić*

(<http://www.stripforum.hr/leksikon/povijest-hr-stripa/1-generacija/maks-i-maksic/>)

Strip *Maks i Maksić* prvi je koji se počeo pojavljivati u hrvatskom tisku. Prvi je puta objavljen 1925. godine u časopisu *Koprive*, a zasnovao ga je Sergej Mironovič Golovčenko prema karakterima slikovnice o *Maksu i Moricu*. Ovaj strip je potaknuo razmišljanje o stripu kao dječjoj lektiri. Likovi Maks, Maksić, gospodin Alfonz, mali Jurica, Beba i njezin pas Bums svojim šaljivim dogodovštinama započeli su povijest domaćeg stripa. "Riječ je o prilozima za djecu, strip-šalama zaokružena sadržaja, crtanima u šest slika, potpisanih ispod okvira sličice s dva rimovana stiha u osmercu" (Aljanović, 2009, URL: <http://www.stripforum.hr/leksikon/povijest-hr-stripa/1-generacija/maks-i-maksic/>).

Likovi Maks i Maksić karakterno su isti, a razliku čini fizički izgled, pa tako jedan nosi kapu šiltericu, a drugi ima čuperak kose na vrh glave. Ova dva lika kroz svoje šaljive dogodovštine pokazuju svoje karakteristike ličnosti. Strip je zabavnog karaktera, likovi su šaljivi i zabavni. Maks i Maksić nisu zlih namjera, već čine nepodopštine drugome kao način zabave. Šale su prilagođene djeci. Iz ovakvog

stripa koji nema poučnu funkciju, a ipak je zaintrigirao djecu, može se navesti djecu na razmišljanje i upitati ih što misle o djelima likova, da li su ona dobra ili ne, unutarnji i vanjski opis likova, može li se izvući poruka i sl. Htjeli priznati ili ne, Maks i Maksić su maštoviti likovi koji su se u ovom slučaju dosjetili da stražnjica krave liči na glavu slona te su je tako i nacrtali, a sve kako bi prestrašili i naprkosili starcu. Ovdje se može raspravljati koliko je to dobro ili nije, u svakom slučaju njihova djela ne proizlaze iz zlobe, već iz dječjeg nestašluka. Osim što je tematika ovog stripa šaljiva, tekst je pisan u rimi te je i to jedan od razloga zašto takav strip zaintrigira djecu. Kroz ovakav strip djeca se mogu učiti rimovanju, što iz zabavnog prelazi u poučni aspekt. Uostalom, iza tematike i radnje u stripu, na ovom primjeru djeca mogu spoznati da krava spava u štali, jede seno koje joj seljak donosi na vilama te na taj način brine o kravi. Iz toga se može djecu uputiti na važnost brige i empatije prema životinjama.

5.2. Durica



Slika 7. Strip Durica

(<https://gkr.hr/Magazin/Teme/Lektirizam-8-Strip-u-lektire>)

Dječji strip *Durica* prvi se put pojavljuje u časopisu *Smib* 1986. godine, a osmislio ga je Ivica Bednjanec. Djevojčica imenom Durica, simpatična je i nestašna, a kako i samo ime govori često se duri. Ona ima smeđu, raščupanu kosu, rozu haljinu i mamine cipele. Durica svojom pričom prikazuje tipične dječje situacije i emocije u

procesu odrastanja. Prikazuju se problemi koje Durica i ostali likovi rješavaju na duhovit način. Ovaj strip je vrlo popularan među djecom zbog njihove identifikacije s likovima. U kontekstu poučnog aspekta, ovaj se strip može koristiti za razgovor s djecom o komunikaciji, prosuđivanju ponašanja, izražavanju emocija, doživljaja, mišljenja i stavova, međusobnim odnosima itd. Durica odstupa od stereotipa crno – bijelih dječjih likova te zbog njenog karaktera i osobina djeci je životna i uvjerljiva. Ona je kreativna, samostalna, tvrdoglava, katkad slaba i obeshrabrena (mamine štikle simboliziraju hrabrost), a ponekad ljubomorna, nasilna i svadljiva te ne zna kako obuzdati svoje negativne emocije. Situacije u ovom stripu predstavljaju temeljne ljudske odnose, prožete kroz zabavni aspekt koji čini njihovo poučavanje jednostavnim i lakše usvojivim. Kao i u prethodnom primjeru, kroz ovaj dječji strip djecu se može uputiti na dobre i loše strane osobina, može se diskutirati o ponašanju te na osnovu radnje u ovom stripu, djeca mogu okarakterizirati likove.

Pošto se simpatije rađaju već u vrtiću, odnosno u vrtićkom uzrastu, na ovom primjeru se može djeci pokazati kako se ne ponašati prema simpatiji. Durici se dječak Biba sviđa, ali nije baš najnježnija prema njemu. Na ovom primjeru djeci se može objasniti da se ljubav iskazuju kroz nježnost, a ne grubost, jer grubost nikad nije lijepa.

5.3. Alan Ford



Slika 8. Glavni akteri iz stripa Alan Ford

<https://www.hercegovina.info/vijesti/zanimljivo/najbolje-provale-iz-legendarnog-stripa-alan-ford>

Alan Ford je komični strip kojeg su osmislili Luciano Secchi (Max Bunker) i Roberto Raviola (Magnus). Likovi u stripu koji čine članove grupe TNT, a koja se bavi rješavanjem kriminalnih zapleta, su: Broj 1, Alan Ford, Bob Rock, Sir Oliver, Grunf, Debeli šef, Jeremija, Klodovik, Nosonja, Skviki, Xerex, Prudy, Minuette Macon, Pellicus i drugi. Također, ovdje se pojavljuju i sporedni i negativni likovi čija je uloga također važna.

"Strip *Alan Ford* objedinjuje realističke elemente sa socijalnom satirou i crnim humorom, a svoju popularnost i dugovječnost zahvaljuje kreativnosti svojih autora koji su samoironiju prihvatili kao moćno sredstvo slikovnog izričaja" (Lazzarich, 2013:173). U analizi humora i empatije stripa kao metodološkog instrumentarija, Lazzarich (2013) provodi anketu u kojoj preispituje utjecaj humornog tona u odgojno obrazovnom procesu te rasputuje mogućnost uvođenja stripa *Alan Ford* u nastavnu praksu. *Alan Ford* kao takav uz svoj humorni ton mora imati i poučni element. U analizi koju je proveo Lazzarich (2013) zaključuje da su djeca prepoznala priču, crtež, humorni diskurs, likovno izražavanje kao kvalitetna svojstva stripa *Alana Ford* te su također tekstovnu komponentu izdvojila kao njegovu najveću vrijednost.

Ironija i sarkazam prevladavaju u ovom stripu, a bliski su mladima. "Protagonisti crtanih pustolovina živopisni su likovi prepuni nedostataka, ali i simpatični i snalažljivi pa se čitatelji lako poistovjećuju s njima" (Lazzarich, 2013:185). Kroz analizu došlo se do zaključka da djeca prepoznaju ideju teksta i njegov zabavni karakter, međutim prepoznaju i njegovu dimenziju osvješćivanja, osude socijalnog raslojavanja. Uočavaju autorsku namjeru da kritičku oštricu okrene prema društvenoj nepravdi i kritiziranju društvenih slabosti. Kao takav prikazuje socijalne probleme te time sadrži poučni element kojim može pomoći djeci u razvijanju vlastitih mišljenja o određenom problemu. Kroz interpretaciju ovog stripa djeca mogu zapažati izražajne i stilske mogućnosti jezičnoga područja. U tom kontekstu strip *Alan Ford* se može iskoristiti kao metodika u poučavanju. Iskoristiv je u jezično – umjetničkom području, kao i području povijesti i medijske kulture. Kako će se strip *Alan Ford* u poučnom i zabavnom kontekstu iskoristiti, ovisi o volji i kreativnosti stručnjaka.

6. PRAKTIČNI PRIMJERI IZ DJEČJEG VRTIĆA

S obzirom na već upoznatu strukturu i obilježja stripa, može ga se prilagođavati djeci, njihovom uzrastu te cilju koji se želi postići. Kako djecu vrtićke dobi upoznati sa stripom, prilagoditi ga njihovim potrebama i mogućnostima? Zna se da je strip ikoničko – verbalni medij u kojem se zahtijeva čitanje dvaju jezika: jezik teksta i jezik slike. U tom kontekstu strip kao takav predstavlja problem predškolskoj djeci ako ona ne znaju čitati. Međutim, već je napomenuto kako se strip stvara onog trenutka kad dva crteža stoje jedan pored drugog prikazujući slijed. Tako prvi susret djece sa stripom može biti ostvaren i u najmlađem uzrastu, jer tekst nije potreban da bi se ostvario strip. Važno je da slike budu povezane u vremenskom slijedu kako bi tvorile priču i tijek događanja, a nalaze se u kadrovima ili okvirima.

"Metodičko osmišljavanje stripa valja temeljiti na svrsi cjelokupnoga odgojno – obrazovnog rada i na specifičnostima tog medija" (Diklić, 1996:275). Takav metodički pristup stripu može se započeti sa stajališta odgojno – obrazovnih zadataka unutar jedne predškolske skupine te prema tome osmišljavati i prilagođavati strip. Nadalje, u tekstu će biti prikazana zadataka i ciljevi koji se žele postići isključivo stripom.

Integralna zadataka podrazumijeva: razvijanje mišljenja i logičkog razumijevanja, poticanje komunikacije te aktivno sudjelovanje, razvijanje i poticanje kreativnog mišljenja, poticanje na razvoj govora i pravilno izgovaranje glasova, razvijanje predčitačke vještine.

Zadaci u odnosu na zadovoljavanje potreba djece: razvijati snalažljivost, pažnju i pamćenje, utjecati na razvoj koncentracije (što se stripom može u većoj mjeri postići zbog njegovog zabavnog karaktera), utjecati na razvoj vizualne percepcije prilikom proučavanja ilustracija, razvoj operativnog mišljenja prilikom razvrstavanja ilustracija, razvijanje vlastitih ideja, poticanje radoznalosti i kreativnosti, razvoj osjetljivosti za kombinaciju (domišljanje, sastavljanje...), razvijanje verbalnog i neverbalnog izražavanja te poticati na aktivno slušanje.

Vrste djelatnosti i aktivnosti (životno – praktične, interpretacija umjetničkih tvorevina, istraživačko – spoznajne aktivnosti, dječje izražavanje i stvaranje): razvijati kulturne navike, verbalno i neverbalno izražavanje, prepričavanje slikopriče odnosno stripa, razvijati pamćenje (povezivanje fotografija), logičko mišljenje, stvaranje i prepričavanje priče itd.

Ovakva vrsta stripa, kojemu je obilježje isključivo slika bez teksta, a zadaća je poredati crteže tako da tvore slijed događaja te na kraju i priču, primjeren je vrtićkoj dobi.

Kad se strip prilagođava ovom zadatku, razmišlja se o temi priče koja može imati zabavnu, poučnu i stvaralačku funkciju, s odgojnom i obrazovnom ulogom. Važno je da crteži predstavljaju već poznatu djetetovu okolinu s prepoznatljivim estetskim karakteristikama, kako bi prepoznali što slika predstavlja. Ako dijete ne može raspoznati određeni oblik, predmet ili pojavu u crtežu, ne može nastaviti s pričom. Tema priče ovisi o želji odgojitelja te što njome želi postići. Npr. ako je zimsko vrijeme i djeci se kroz strip želi prikazati vremenske pojave ovog godišnjeg doba, tema može biti povezana sa zimom. Kroz zabavni slijed događaja, djecu osim što ovaj način animira, ono ima i svoju odgojnu – obrazovnu i spoznajnu ulogu. Djeca na zabavan način uče o vremenskim razlikama. Priča može biti kao poticaj za dječje stvaralaštvo, maštu i kreativnost, a može biti i spoznajnog karaktera. No, ne treba isključivati jedno od drugog, zajedno mogu činiti višenamjensku kvalitetnu ulogu.

Nakon što se strip ostvari kao takav, djeci se mogu odvojiti crteži i nepravilnim slijedom izmiješati. Tada djeca moraju crteže poredati njihovim prirodnim slijedom. Na taj se način potiče razvoj kreativnog, logičkog mišljenja, razvija se promatračko pamćenje i osjećaj za slijed događaja. Djeca se vole koncentrirati na ovakvu vrstu aktivnosti zbog njihove izražene estetske senzibilnosti. Način na koji će ona poredati crteže, bilo to vodoravno, okomito, kružno i sl., prepušteno je njihovoj kreativnosti i zamisli.

Nakon što priča dobije svoj slijed, djeci se prepušta da na svoj način istu priču i prepričaju. Time se utječe na razvoj govora, pravilnu artikulaciju glasova, no isto tako i na maštu, stvaralaštvo i kreativno razmišljanje. Dobro je da priča ima pouku ili poruku koju djeca moraju otkriti i prepoznati. Još jedan od načina kako utjecati na isto je da djeca sama osmisle igrokaz na osnovi složene priče. Tako ono što su spoznali, doživjeli sebe kroz priču, sada mogu i odglumiti i dočarati svojim viđenjem priče.

Na kraju slijedi razgovor o stripu. Djeci se postavljaju pitanja što su sve doživjeli, osjetili, vidjeli, prepoznali, naučili, spoznali te da li se isto može prepoznati u svakodnevnom životu.

Tema ove aktivnosti provedene u vrtiću je buđenje proljeća. Na slikama ispod vidi se kako je tematika vezana uz proljeće i neke njegove karakteristike. Za potrebe aktivnosti slike su plastificirane i izrezane, odnosno fizički su odvojeni kadrovi. Slike

koje slijede su preuzete sa internetske stranice *Pinterest*. Sve slike su vezane za aktivnosti, zadaće i ciljeve prethodno navedene u tekstu.



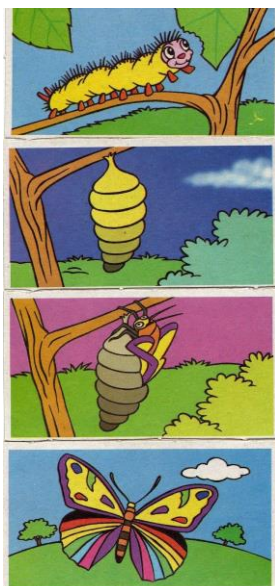
Slika 9. (<https://www.pinterest.com/>)

Na slici 9. djecu se uči kako napraviti sklonište za životinje, odnosno kućicu za ptice. Slika prikazuje upute što je sve potrebno da bi se sagradila kućica za ptice te kojim redoslijedom. Naravno, ondje se prepoznajeu i element prijateljstva jer djevojčica i dječak zajedno rade i međusobno si pomažu. Uviđa se bitan element empatije kako prema životinjama tako i prema prijateljima te što se sve može zajedničkim snagama postići. Djeca slažu sličice logičkim slijedom te prepričavaju jedni drugima priču gledajući u slike. Dosjetili su se ideje da sagrade kućicu koju bi stavili u park dječjeg vrtića te na taj način sadržaj ove slikopriče proveli bi u praksi.



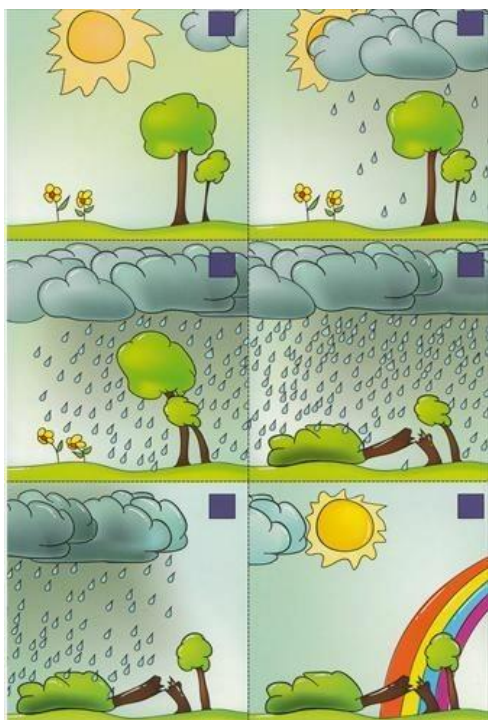
Slika 10. (<https://www.pinterest.com/>)

Slika 10. humorističnog je karaktera. Ona predstavlja dječaka kojemu je pčela sletila na nos, a da bi je otjerao udara sam sebe i tako pada u nesvijest. Element proljeća u ovoj priči je samo pčela. Slika nije u boji i nešto je karikaturnija od prethodne. Djeca mogu ovu priču iskoristiti i kao bojanku. Smiješna je poruka priče da nije pčela izazvala opasnost, iako je u početku to bila, već udarac vlastitom rukom po nosu. Ovdje se može djecu upozoriti, s obzirom na pojavu pčela u proljeće, što im je činiti ako ih ubode (definitivno ne udaranje po nosu i glavi).



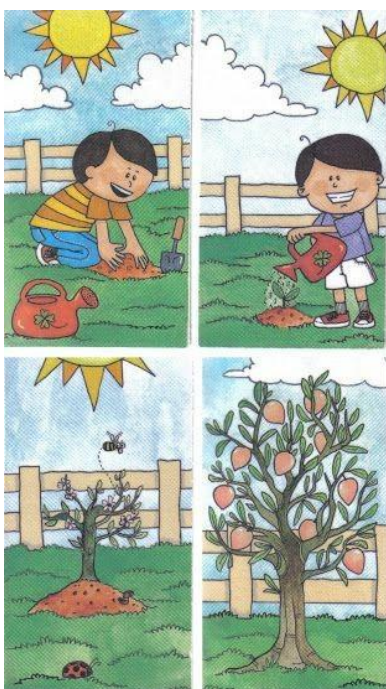
Slika 11. (<https://www.pinterest.com/>)

Slika 11. prikazuje kako iz gusjenice nastaje leptir. Leptir je jedan od vijesnika proljeća, a kroz ovu priču djeca uče životni ciklus leptira.



Slika 12. (<https://www.pinterest.com/>)

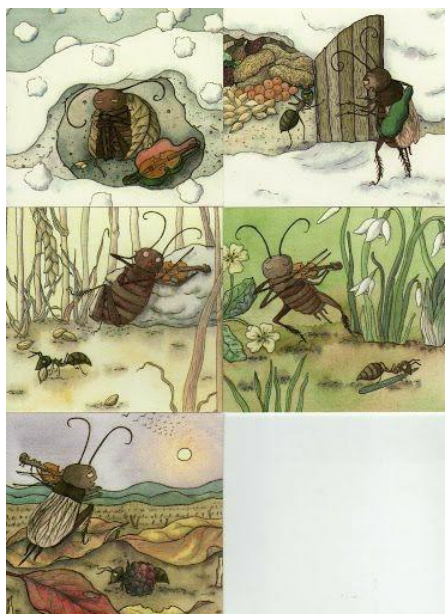
Na slici 12. primjećuje se jako promijenjivo vrijeme, kakvo je karakteristično za proljeće. Nakon sunca stiže kiša koja postaje sve intenzivnija, dolazi veliko nevrijeme radi čega se stablo ruši, da bi se naposljetku pojavila duga.



Slika 13. (<https://www.pinterest.com/>)

Proljeće je idealno godišnje doba za sadnju kao što se to vidi na slici 5. Dječak sadi voćku te prikazuje upute. Prvo mora iskopati rupu u zemlji, zatim posaditi voćku i

zaliti vodom. Potrebno ju je zalijevat svakodnevno i voditi brigu o njoj, a zajedno sa suncem i toplijim zrakom voćka bolje raste. Na kraju voćka daje plodove.



Slika 14. (<https://www.pinterest.com/>)

Slika 14. zapravo prikazuje već poznatu basnu prerađenu u strip. To je priča s jednostavnom poukom: radi danas da imaš sutra. Interesantno je iskoristiti već poznatu priču i pretvoriti je iz njezinog originalnog oblika u strip. Tako djeca mogu sagledati istu priču na drugi način prezentacije.



Slika 15. (<https://www.pinterest.com/>)

Slika 15. u ovom slučaju ne prikazuje pravilan slijed događaja, kako je to u prijašnjim primjerima. Slika prikazuje kišobran koji štiti od kiše, međutim vjetar ga je

odnio. Djevojčica je, nažalost, pokisla, ali se zato ptica snašla i uzela kišobran koji joj je poslužio kao gnijezdo, za nju i njene ptiće. Netko je pokisnuo i rastužio se, a netko je pronašao novu kućicu. Također se prikazuju vremenske prilike i neprilike proljeća.



Slika 16. (<https://www.pinterest.com/>)

Slika 16. prikazuje kako posaditi lukovicu. Također je tematikom vezana uz proljeće te daje jasne upute.

Djeca su pokazala veliki interes za slikopriču, odnosno strip. Slagali su i prepričavali što uočavaju. Na ovaj način djeca se prvi put mogu susresti s medijem stripom. S obzirom na uzrast, strip se prilagođava. Njegova prilagodba uzrastu, potrebama i mogućnostima djece ne smije, s druge strane, biti ni prejednostavna jer onda djeca gube interes. Strip mora biti nešto novo gdje djeca mogu iskazati svoje sposobnosti i nešto što može poslužiti za razvoj istoga. Djeca teže ka novome i nepoznatome, žele pokazati što sve mogu i znaju. Ova aktivnost provedena je na praksi u akademskoj godini 2017./2018. (3. godina studija).

7. KAKO ODABRATI PEDAGOŠKI VRIJEDAN STRIP

Već je spomenuto da strip može utjecati nepovoljno na djecu, što se naravno, želi izbjeći. Međutim, takvi stripovi, kao i ostali mediji dostupni su djeci. Bolja opcija je ukazati na one medije, pa tako i strip kojim se može dostići pozitivna ostvarenja. Takav strip smatra se kvalitetnim. Nastojalo se i uspjeti strip lansirati u odgojno – obrazovni program, a kao takav on je morao dobiti svoju pedagošku vrijednost. Takav strip ne utječe negativno, već pozitivno na dijete. Stoga je važno prepoznati pedagoški vrijedan strip, kako bi ga se moglo ponuditi djeci. U tom kontekstu, s obzirom na već poznatu činjenicu da djeca rađe odabiru strip nego kompleksnije književno djelo, Lazić (1990) upozorava da strip ne može i ne smije zamijeniti knjigu, ali u njihovom kulturnom životu može biti mjesta za dobar strip i lijepu knjigu. Odabir pedagoško vrijednog stripa važan je za dijete i njegov razvoj. Da bi strip odgovarao pedagoškom okviru, on mora zadovoljiti neka pravila koja ga čine primjerenim djetetu. Kako sama tema ovog rada govori, pedagoški strip je onaj koji ulazi u okvir poučnog i zabavnog dječjeg stripa. Ovakav strip mora zadovoljiti pedagoška pravila.

S obzirom da se čitatelji, pa tako i djeca poistovjetuju s pričom i likom, ona u stripu mora imati sretan kraj, odnosno glavni, pozitivni lik pobjediti zlo, a negativan lik izgubiti. Time se šalje jasna poruka djeci i ona se uče raspoznavanju dobrih od loših osobina te se potiče djecu da teže k pozitivnim osobinama. Ako se u radnji priče događa problem, smetnja, događaj i/ili situacija iz koje se rađaju osjećaji nezadovoljstva, neugode, tuge, ljutnje i sl., problem se na kraju mora riješiti. Svaki problem ima svoje rješenje, ne treba odustajati, već potražiti pomoć. Time se dolazi do pouke, a priča dobiva na težini. Ne smije se izostaviti da priča u stripu mora imati svoj početak, sredinu i kraj. U takvoj priči prevladava okolina koja inače okružuje dijete u svakodnevnom životu te su likovi uglavnom djeca. Mora imati svoju jasnu poruku i smisao koji dijete lako razumije. Kvalitetan dječji strip je onaj u kojem je odnos crteža i teksta u harmoniji zajedno s poučnom i zabavnom pričom za dijete, a da se u ni jednom trenutku zbog elemenata u priči ono ne osjeća negativno prozivano, izrugivano i sl. Ne smije djelovat omalovažavajuće na dijete. Djeca, osim kroz okolinu koja ga okružuje, a to su kuća, škola, roditelji, prijatelji itd., razvijaju svoju ličnost i prilikom konzumiranja medija, odnosno porukom koju oni prenose, pa tako i strip da bi bio pedagoški mora imati svoju poruku. Tekst u stripu, naravno, ima humorističan ton, međutim u pedagoškom okviru on mora zadovoljavati sve njegove

aspekte. Ne smije sadržavati psovke, omalovažavanje, izrugivanje i sl. Humorističan ton ne smije činiti ironičnost, već humor u dječjem stripu mora biti zdrave, razumne prirode.

Osim ono što se nalazi unutar korica stripa, treba se obratiti pozornost i na kvalitetu izrade istoga. Danas je čest slučaj da se tome ne pridaje dovoljno pozornosti, pa se takav materijal nerijetko uništi. Strip kvalitetne izrade lako pristaje dječjoj ruci, od kvalitetnog materijala je izrađen pa se, također i u nespretnoj dječjoj ruci ne uništi tako lako.

Činjenica je da su dostupni i nekvalitetni stripovi, a da bi ih prepoznali kao nepedagoške, dobro je biti upućen u karakteristike takvog stripa. Njegov crtež i tekst ne čine harmonično jedinstvo, odnosno ta dva jezika nisu u smislenoj vezi. Samim time priča iako je poučna, ona gubi na vrijednosti. Međutim, priča često nije prilagođena djetetovoj nevinoj prirodi te predstavlja loš primjer identifikacije. Tekst karakterizira loša gramatika, besmislenost i općenito loša uporaba jezika. Takav strip ne obogaćuje dijete.

Pedagoški strip ne zadovoljava samo naše okvire i uvjerenja što je za dijete dobro ili nije, već djeca sama po sebi prije odabiru takav strip jer ga prepoznaju kao zanimljivog, interesantnog, privlačnog itd. Dakle, može se reći da se strip ostvario u pedagoškom okviru onda kada djeca takav strip ne ispuštaju iz ruku.

8. ZAKLJUČAK

Strip je kroz povijest imao svoje padove i uspone. Bez obzira na njegov negativan predznak i burnu prošlost, ipak se prepoznala njegova kvaliteta i vrijednost. Tako je strip zauzeo svoje mjesto u društvu kao materijal koji se može iskoristiti u pozitivne svrhe, a s obzirom da su djeca najveći konzumanti stripa, oformio se dječji strip.

Kao takav svoje je karakteristike prilagodio dječjoj publici. Prepoznala se njegova važnost vizualnog i verbalnog jezika koja svojim spojem djecu zaintrigira. Strip djeluje opuštajuće na dijete, a ako ga se obogati i poučnim karakterom, tada se govori o vrlo kvalitetnom instrumentu poučavanja. Dječji strip u sebi sadrži sve ono što je djetetu potrebno. Dijete poruku prima putem crteža i teksta, koji su zabavni i poučni. Takva se informacija brzo usvaja i dugo pamti, bez većih napora kako se to iziskuje u praksi.

Strip se prepoznao kao pedagoški materijal koji se uveo u odgojno – obrazovni plan i program. Koristi se u kontekstu medija, umjetnosti ali i kao nastavna metoda. No nažalost, u praksi se njegove mogućnosti ne iskorištavaju dovoljno. Također, strip se u nastavnom planu koristi tek u višim razredima osnovne škole, iako se može ponuditi i djeci predškolske dobi. Možda je razlog tome što se odgojitelji i nastavnici osjećaju nesigurno prema stripu, pa ga jednostavno izbjegavaju.

I dalje treba upućivati na važnost stripa, educirati nastavnike, odgojitelje i roditelje o njegovoj važnosti i ljepoti. Nadalje, svatko ima slobodu da strip iskoristi kao poučno i zabavno sredstvo, jer je on u ovom trenutku kao takav dostupan svima. Potrebna je samo ruka koja će posegnuti za njim i čarolija može započeti.

LITERATURA

1. AJANOVIĆ, M. (2008.) *Karikatura i pokret – devet ogleda o crtanom filmu*, Zagreb: Hrvatski filmski savez.
2. Aljanović, R. (2009.) Maks i Maksić. URL: <http://www.stripforum.hr/leksikon/povijest-hr-stripa/1-generacija/maks-i-maksic/> (18.9.2018.)
3. Benenson, S. E., Encyclopaedia Britannica. William Hogarth, mrežno izdanje. URL: <https://www.britannica.com/biography/William-Hogarth> (17.9.2018.)
4. BEŽEN, A. (2006.) Stjepko Težak – utemeljitelj znanstvene metodike hrvatskog jezika i filma. *Metodika*. 7(2), str. 247–256.
5. DIKLIĆ, Z. (1996.) *Hrvatski u školi – Zbornik praktičnih radova iz nastave hrvatskog jezika*, Zagreb: Školska knjiga.
6. DIKLIĆ, Z., TEŽAK, D., i ZALAR, I. (1996.) *Primjeri iz dječje književnosti*, Zagreb: DiVič.
7. Galerija Metropolitan. URL: <http://galerija.metropolitan.ac.rs/index.php/AD108Istorijadizajna/AD111-Istorija-umetnosti-starog-i-srednjeg-veka/recorder1979/trajanov-stub1> (10.09.2018.)
8. Gradska knjižnica Rijeka. URL: <https://gkr.hr/Magazin/Teme/Lektirizam-8-Strip-u-lektire> (12.09.2018.)
9. GRGUREVIĆ, I. (2012.) Bajka i dijete s aspekta junaka usmenoknjiževne i filmske bajke. *Metodički obzori* 7(1), str. 155-166.
10. GRŽINA, H. (2014.) Semiotička analiza mediju stripa svojstvenih vizualnih elemenata u Alanu Fordu Maxa Bunkera i Magnusa. *Medijske studije*. 5 (10), str. 19-35.
11. HAMERŠAK, M. i ZIMA, D. (2015.) *Uvod u dječju književnost*, Zagreb: Leykam international d.o.o.
12. Hercegovina info. URL: <https://www.hercegovina.info/vijesti/zanimljivo/najbolje-provale-iz-legendarnog-stripa-alan-ford> (12.09.2018.)
13. Hrvatska enciklopedija (2018a) Hogarth William, mrežno izdanje. URL: <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=25907> (18.9.2018.)
14. Hrvatska enciklopedija (2018b) Strip, mrežno izdanje. URL: <http://www.enciklopedija.hr/natuknica.aspx?ID=58410>

15. Hrvatska enciklopedija (2018c) Šund, mrežno izdanje. URL: <http://enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=60023> (16.9.2018.)
16. Jukić Pranjic, I. Strip u Hrvatskoj. URL: <https://irenajukicpranjic.blogspot.com/p/blog-page.html> (17.9.2018.)
17. LAZIĆ, D. (1990.) Strip u nastavi književnosti. U: DIKLIC, Z. (ur.). *Hrvatski u školi – zbornik metodičkih radova*. Zagreb: Školska knjiga.
18. LAZZARICH (2013.) Humor i empatija stripa kao metodološki instrumentarij u poučavanju. *Croatian Journal of Education*. 15 (1), str. 153-189.
19. MATOŠEVIĆ, A. (2005.) Hrvatski strip 1990-ih: Etnološki aspekti. *Etnološka tribina : Godišnjak Hrvatskog etnološkog društva* 34/35(27/28) str. 77-89.
20. MAZUR, D. i DANNER, A. (2017.) *Svjetska povijest stripa od 1968. do danas*, Zagreb: Sandorf.
21. MCCLOUD, S. (2008.) *Kako crtati strip – pripovjedne tajne stripa i mange*, Zagreb: Mentor d.o.o.
22. MCCLOUD, S. (2016.) *Kako čitati strip – nevidljivu umjetnost*, Zagreb: Mentor d.o.o.
23. MILIŠA, Z. i ŠARAVANJA, M. (2011.) Analiza medijskih sadržaja u čitankama za osnovnu školu. *Medianali* 5 (9), str. 179-196.
24. MUNIĆ, R. (2010.) *Strip, deveta umjetnost*, Zagreb: Udruga za popularizaciju hrvatskog stripa.
25. Pinterest. URL: <https://www.pinterest.com/> (14.09.2018.)
26. Stripforum. URL: <http://www.stripforum.hr/leksikon/povijest-hr-stripa/1-generacija/maks-i-maksic/> (12.09.2018.)
27. Techno rhetoric. URL: <http://technorhetic.net/19.1/topoi/johnson/2.html> (10.09.2018.)
28. TEŽAK, S. (1998.) *Teorija i praksa nastave hrvatskog jezika 2*, Zagreb: Školska knjiga.
29. Wikipedia. URL: https://hr.wikipedia.org/wiki/Tapiserija_iz_Bayeuxa#/media/File:Invasion_fleet_on_Bayeux_Tapestry.jpg (11.09.2018.)
30. Wikipedia. URL: https://hr.wikipedia.org/wiki/Povijest_stripa#/media/File:The_Rake%27s_Progress_8.jpg (11.09.2018.)

SAŽETAK

Strip je kroz svoju najraniju i intrigantnu povijest bio predmet brojnih proučavanja, divljenja, pa čak i zanemarivanja, degradiranja, da bi na posljetku u moderno vrijeme zaozeo mjesto koje mu pripada kao deveta umjetnost. Većina se danas može složiti kako vrijednost stripa kao umjetnost leži u individualnoj komunikaciji sa čitateljima. Narativna snaga stripa leži upravo u svojevrsnoj intelektualnoj percepciji koju svaki pojedinac, sam za sebe, slaže u svojoj svijesti. Uz crtež i pisanu riječ kao književna komponenta, strip postaje moćni mediji u prenošenju brojnih informacija i upravo zato postaje korišten u odgojno –obrazovnim procesima namjenjeni djeci. U tom kontekstu naglasak je na poučni i zabavni aspekt u dječjem stripu, a zahvaljujući svojoj vizualnoj i verbalnoj formi blizak je dječjoj prirodi, koja je usmjerena ka vizualnoj percepciji. Iz tog razloga upravo djeca uvijek rado odabiru strip i poklanjaju mu svoju pozornost. Humorističan ton, kojeg nosi strip, ključan je za stvaranje ugode, a samim time stvara upravo onu atmosferu koja je nužna svakom alatu s kojim se želi prenositi znanje, pogotovo kod djece. Kroz element zabave poučavanje uz strip postaje zanimljivo i lakše. Dječji strip svojim zabavnim i poučnim elementom prezentiranim kroz vizualnu i verbalnu komunikaciju čini pogodan instrumentarij u odgojno – obrazovnom procesu te on povoljno utječe na razvoj djeteta.

Ključne riječi: dječji strip, povijest stripa, jezik stripa, poučni i zabavni strip

SUMMARY

Through its earliest and intriguing history, the Comic was the subject of numerous studies, admiration, and even neglect, to end up in the modern era as a ninth art. Most can agree that the value of comics as art lies in individual communication with readers. The narrative power of the piece lies precisely in the kind of intellectual perception that each individual, for himself, agrees in his consciousness. Along with the drawing and the written word as a literary component, the comic becomes a powerful media in transmitting numerous information and that is why it is used in educational-nurturing processes intended for children. In this context, he emphasizes the educational and fun aspect of the children's comic book, and thanks to his visual and verbal form, he is close to the child's nature, which is directed towards visual perception. For this reason, children are always happy to choose a comic and give him his attention. The humorous tone that it wears is a key to creating a sense of humor, and thus creates the very atmosphere that is necessary for every tool we want to transfer knowledge, especially to children. Through the fun element, teaching with the comic becomes more interesting and easier. A children's comic with its fun and educational element presented through visual and verbal communication makes it an appropriate instrument in the educational process, and it has a beneficial effect on the development of the child.

Keywords: children's comic, history of comics, language of comics, instruction and entertaining comics